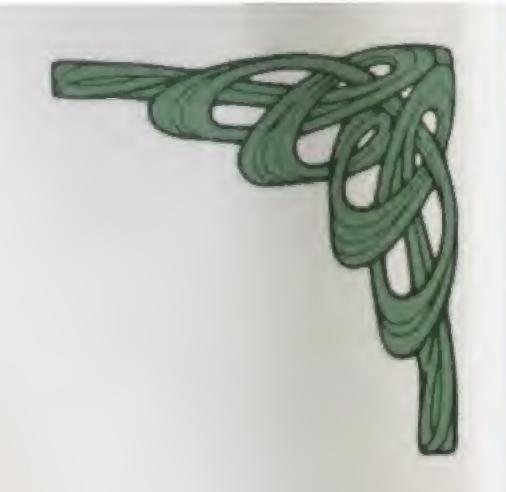


僧侶の呪交

-この呪文は「僧侶」及び「パラディン」により、効力を顕すなり。-



(レベル]の呪文)

目を覚ます

(戦闘用呪文)

眠ってしまった味方メンバーを目覚めさせる効 力あり。なお、睡眠中攻撃をうければ、ダメー ジは致命的なり。

(対象)パーティ中、眠っている者全員 (消費) 1スペル・ポイント

5 ライト

(非戦闘時の呪文)

1マスの暗い場所を照らし出す。これを何回も 唱えれば、光の単位を蓄えることも可なり。 (対象) 全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

(戦闘用呪文)

戦闘時、相手に与える打撃の命中率を高める。 その効力は、戦闘中持続するものなり。

(対象)全パーティ

(消費)]スペル・ポイント

6 強力な治療

(常時使える呪文)

傷つける者を治療する魔法なり。その効果は唱 える者(キャスター)のレベルにより、増加する。 ([1~10]ヒット・ポイント×レベル)

(対象)キャラクター1名

(消費)[キャスターのレベル]×1スペル・ポイ ント+1ジェム

3 視力を奪う

(戦闘用呪文)

モンスターを盲目にし、その命中率を低下させ る。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破 られるまで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費) 1スペル・ポイント

恐怖からの防御

(常時使える呪文)

恐怖及び脅迫の呪文に対する抵抗力を、キャ スターのレベルに応じて高める。その効力は、1 日の間、持続する。

(対象) 全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

4 応急手当

(常時使える呪文)

傷つける者の応急手当てとして、8ヒット・ポイン トほどの回復が可能なり。

(対象)キャラクター1名

(消費)]スペル・ポイント

8 土へ戻す

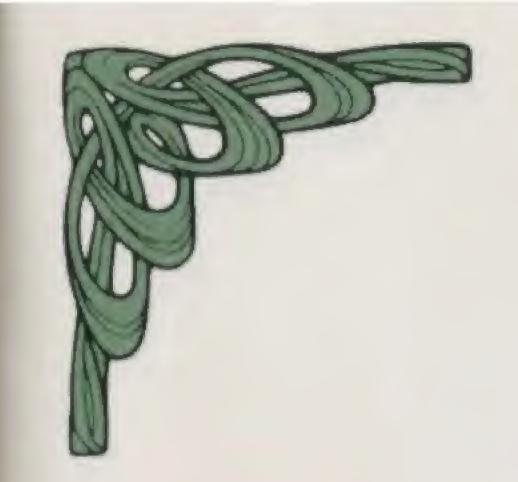
(戦闘用呪文)

アンデッド・モンスターを粉にして、土に戻す。そ の効果の程はキャスターとモンスターのレベル により決まる。

(対象)すべてのアンデッド・モンスター

(消費) 1スペル・ポイント







(レベル2の呪文)

7 傷を治す

(常時使える呪文)

重症の傷を治すことを得ん。 この呪文にて、15ヒット・ポイントの回復が可なり。

(対象)キャラクター1名(消費)2スペル・ポイント

2 武勇

(戦闘用呪文)

経験レベルが一時的に2レベル上がり、ヒット・ポイントが6ポイント増加する。効果はその戦闘の間、持続する。

(対象)キャスターと同じ属性のキャラクター (消費)2スペル・ポイント+1ジェム

3 苦痛

(戦闘用呪文)

相手に苦しみを与え、2~12ポイントのダメージを与える。ただし、苦痛を感じぬアンデッドに対しては効力なし。

(対象)アンデッド以外のモンスター (消費)2スペル・ポイント

4 寒さからの防御

(常時使える呪文)

寒さ及び凍気を発する呪文への耐久力を、キャスターのレベルに応じて高める。 その効果はその日の間、持続する。 (対象)全パーティ (消費)2スペル・ポイント

5 炎からの防御

(常時使える呪文)

暑さ及び炎を発する呪文への耐久力を、キャスターのレベルに応じて高める。 その効果はその口の間、持続する。 (対象)全パーティ

6 毒からの防御

(消費)2スペル・ポイント

(常時使える呪文)

毒及び毒気を発する呪文への耐久力を、キャスターのレベルに応じて高める。 その効果はその日の間、持続する。

(対象)全パーティ (消費)2スペル・ポイント

フ 沈黙

(戦闘用呪文)

相手の魔法を発する口を塞いでしまう。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。

(対象)モンスター1匹(消費)2スペル・ポイント

8暗示

(戦闘用呪文)

モンスターに暗示を与え、攻撃を受けるまでは、 自分からの攻撃を封じてしまう。 その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破ら れるまで持続する。 (対象)モンスター1匹

(対象)センヘスー1位 (消費)2スペル・ポイント







(レベル3の呪文)

1 食料を生み出す

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、キャスターの食料入れに、食料6単位を追加する。

(対象)キャスター

(消費)3スペル・ポイント+1ジェム

5 炎を発する

(戦闘用呪文)

炎を噴射し、相手に3~18ポイントのダメージを与える。

炎に無感覚な相手には、効力なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)3スペル・ポイント

2 視力の回復

(常時使える呪文)

傷ついた目を治療し、視力を回復させる。 (対象)キャラクター1名 (消費)3スペル・ポイント

6 凍気を発する

(戦闘用呪文)

凍気を発し、相手に3~18ポイントのダメージを与える。

寒さに無感覚な相手には、効力なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)3スペル・ポイント

3マヒの回復

(常時使える呪文)

マヒ状態から回復し、行動が可能となる。(対象)キャラクター1名

(消費)3スペル・ポイント

フクエストの解除

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、パーティが現在行っているクエストの遂行義務から解放される。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

4 長持ちする光

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、パーティの持てる光の蓄積量に、20単位の光を加算する。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

8 水上歩行

(非戦闘時の呪文)

これを唱えれば、パーティの真下に、宙に浮く砂が発生し、水の上を自由に歩行することが可能となる。

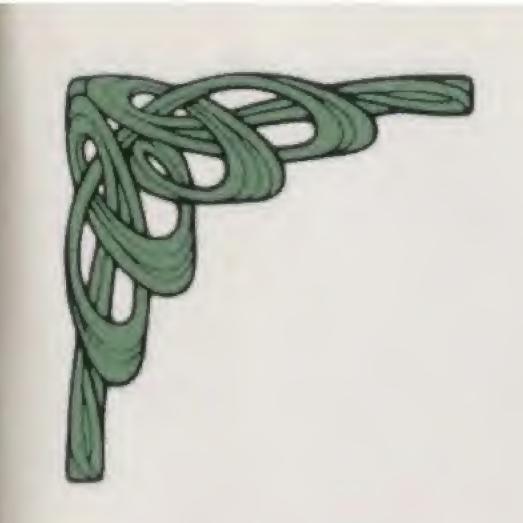
その効力は、1日の間、持続する。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント+1ジェム









(レベル4の呪文)

1 病気の治療

(非戦闘時の呪文)

パーティのメンバーがかかった病気を完全に治療する。

(対象)キャラクター1名

(消費)4スペル・ポイント

2 毒の中和

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、キャラクターの体内より、 毒はたちどころに排出されん。

(対象)キャラクター1名

(消費)4スペル・ポイント

3 強酸からの防御

(常時使える呪文)

強酸に対する抵抗力をキャスターのレベルに応じて高める。

その効果はその日の間、持続する。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント

5 属性の復帰

(非戦闘時の呪文)

何らかの事情で、善悪の属性が逆転した場合、この呪文により、属性は元の状態へと復帰する。

(対象)キャラクター1名

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム

6 稲妻を呼ぶ

(戦闘用呪文)

稲妻発生により、4~32ポイントのダメージを与える。

稲妻に無感覚な相手には、効力なし。なお、この 呪文にて近き敵を狙わば、味方にまで被害が 及ぶべし。注意せよ。

(対象)味方から離れたモンスター3匹まで (消費)4スペル・ポイント

フ大いなる武勇

(戦闘用呪文)

経験レベルが一時的に3レベル上がり、ヒット・ポイントが10ポイント増加する。

(対象)キャラクター1名

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム

4 電気からの防御

(非戦闘時の呪文)

電気的攻撃に対する抵抗力をキャスターのレベルに応じて高める。

その効果はその日の間、持続する。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント

8 地上への転送

(非戦闘時の呪文)

地下において、これを唱えれば、パーティは一瞬の内に地上へとテレポートされん。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム





僧侶の呪文





(レベル5の呪文)

1 昆虫の大群

(戦闘用呪文) *戸外のみ*

死の害虫をモンスターに吹きつける。2~20ポイントのダメージを相手に与えるであろう。

(対象)全モンスター

(消費)5スペル・ポイント

4 状態の復帰

(常時使える呪文)

キャラクターの良からぬ状態を取り除く。ただし、「死」、「石化」、「根絶」の場合はその限りにあらず。

(対象)キャラクター1名

(消費)5スペル・ポイント+3ジェム

2 魔法の消去

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、その時、全パーティ、全モンスターに効力を発揮しているすべての魔法は消え去るであろう。

(対象)全パーティ/全モンスター

(消費)5スペル・ポイント

5 レベルの復帰

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、そのキャラクターが何らかの事情で失ったり引き下げられていた経験・レベルを、1~5の幅で元のレベルに近づけられるであろう。

(対象)キャラクター1名

(消費)5スペル・ポイント+3ジェム

3 7 1

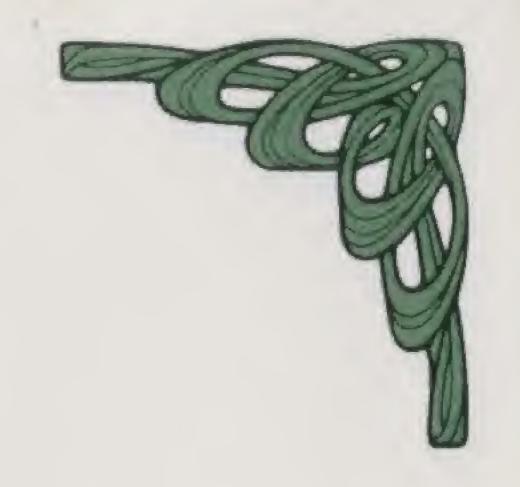
(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターは全身がマヒしてしまい、身動きも出来なくなるであろう。ただし、ある種のモンスターには、効力なし。(対象)近距離にいるモンスターすべて(消費)5スペル・ポイント









(レベル6の呪文)

1月の光

(戦闘用呪文) *戸外のみ*

この呪文を唱えれば、慈悲深き月の光が戦闘に参加せる全員に降り注ぎ、パーティのメンバーには3~30のヒット・ポイントが加算され、逆にモンスターは3~30ポイントのダメージをこうむるであろう。

(対象)全パーティ/全モンスター (消費)6スペル・ポイント+4ジェム

2 死者の生き返り

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、死者に生命を吹き込み、健康なる肉体に復帰させん。

ただし、この呪文は非常に危険で、しばしば失 敗するだけでなく、時としてそのキャラクターを 「根絶」の状態にすることあり。

(対象)キャラクター1名 (消費)6スペル・ポイント+4ジェム

3 若返り

(非戦闘時の呪文)

そのキャラクターの時間が逆転し、1~10才の範囲で若返りが可能となるが、その分レベルの低下をもたらす。

なお、この呪文はしばしば失敗して逆の結果を 生ずる危険性をはらんでいる。

(対象)キャラクター1名

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム

4 石から肉体へ

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、石に変えられたキャラクターを、再び健康な肉体へと復帰させることを得ん。

(対象)キャラクター1名 (消費)6スペル・ポイント+4ジェム

5 町へのゲート

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、各タウンに通じる魔法の 通路を一時的に開き、パーティは好みのタウン へと、一瞬の内に運ばれるであろう。

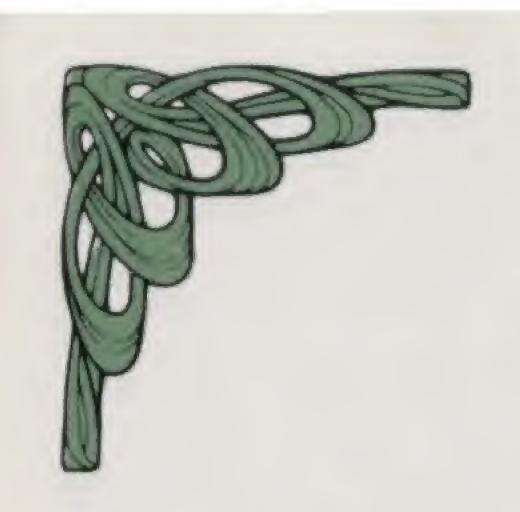
(対象)全パーティ

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム





僧侶の呪文





(レベル7の呪文)

1神の仲裁

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、超自然的な神の仲裁により、「根絶」した者を除き、パーティ全員を健康な状態に復帰させるばかりか、その全ヒット・ポイントが回復するであろう。

(対象)全パーティ

(消費)7スペル・ポイント+10ジェム

2 聖なる言葉

(戦闘用呪文)

この聖なる言葉を唱えれば、アンデッド・モンスターは一瞬の内にすべて死に絶えるであろう。 (対象)アンデッド・モンスター全員 (消費)7スペル・ポイント+5ジェム

4 蘇生

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、「根絶」せるキャラクターを蘇生させるが、代わりにその者は10才年をとり、また耐久力を1単位減少させる。この呪文は失敗すること多々あり。

(対象)キャラクター1名

(消費)7スペル・ポイント+5ジェム

5 太陽光線

(戦闘用呪文) *戸外のみ*

この呪文を唱えれば、太陽の強烈な光を一点に集中する結果、そのダメージは50~100ポイントに及び、モンスターを灼き焦がすであろう。

(対象)モンスター1匹

(消費)7スペル・ポイント+5ジェム

3 強力な防御

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、恐怖、寒さ、熱、毒、強酸、電気等の攻撃に対し、パーティ全体の耐久力を高めるであろう。

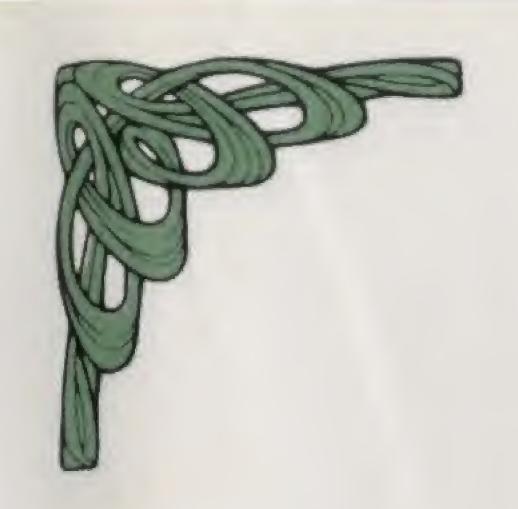
その効力の度合はキャスターのレベルにより異なり、その日の間持続する。

(対象)全パーティ

(消費)7スペル・ポイント+5ジェム

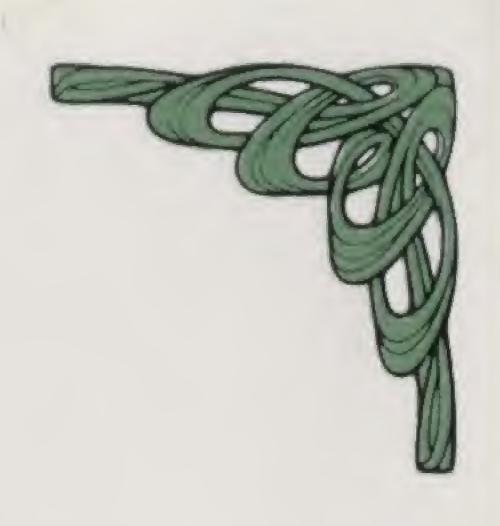






魔法使いの呪交

一この呪文は「魔法使い」及び「射手」により、効力を顕すなり。一



(レベル1の呪文)

1 目を覚ます

(戦闘用呪文)

眠ってしまった味方メンバーを目覚めさせる効力あり。なお、睡眠中攻撃をうければ、ダメージは致命的なり。

(対象)パーティ中、眠っている者全員

(消費) 1スペル・ポイント

5 皮の肌

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、パーティ全員の肌は皮と化し、敵の攻撃を撥ねつけるであろう。

その効力は一日中持続する。

(対象)全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

2 魔法を見抜く

(非戦闘時の呪文)

キャスターのバック・パック中の魔法の品を探 し出し、その残り使用回数を告げてくれる。 また、戦利品の箱や袋の中やその回りに漂っ ている魔法も検出してくれる。

(対象)キャスター

(消費) 1スペル・ポイント

6 ライト

(非戦闘時の呪文)

1マスの暗い場所を照らし出す。これを何回も唱えれば、光の単位を蓄えることが出来る。

(対象)全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

3 エネルギー波

(戦闘用呪文)

エネルギーの嵐をモンスターに吹きつけ、キャスターのレベル× [1~4]のダメージを相手に与える。

(対象)モンスター1匹

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ ポイント+1ジェム

フ位置確認

(非戦闘時の呪文)

この呪文により、パーティは自己の正確な位置を知ることになる。

更にまた、この呪文は正確なマッピングの助けとなるであろう。

(対象)全パーティ

(消費) 1スペル・ポイント

4 炎の矢

(戦闘用呪文)

燃えさかる炎の矢を相手に撃ちかけ、1~6ポイントのダメージを与える。

炎や熱に無感覚な相手には、効力なし。

(対象)モンスター1匹

(消費) 1スペル・ポイント

8睡眠

(戦闘用呪文)

モンスターを深い眠りに陥らせ、その攻撃を封じる。効力はそのモンスターが攻撃をうけるか、 呪文を打ち破るまで持続する。

(対象)5匹までのモンスター

(消費) 1スペル・ポイント









(レベル2の呪文)

1 電撃の矢

(戦闘用呪文)

相手を感電させ、2~12ポイントのダメージを与える。

電気に無感覚な相手には、効力なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)2スペル・ポイント

5 空中浮揚

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えると、パーティは地上より浮き上がり、その日の間、様々な危険を回避することを 得ん。

(対象)全パーティ

(消費)2スペル・ボイント

2 催眠術

(戦闘用呪文)

暗示の力を用い、モンスターの攻撃の手を封 じる。効力はそのモンスターが攻撃を受けるか、 呪文を打ち破るまで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費)2スペル・ポイント

6 パワー

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えると、戦闘の間、そのキャラクターの「強さ」が、1~4ポイント増加して、その殺傷力を高めるであろう。

(対象)キャラクター1名

(消費)2スペル・ポイント

3 モンスター識別

(戦闘用呪文)

この呪文により、キャスターはそのモンスターの特徴を知ることが出来るであろう。

(対象)モンスター1匹

(消費)2スペル・ポイント+1ジェム

フ敏捷化

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えると、戦闘の間、そのキャラクターの「スピード」が、1~4ポイント増し、戦闘の順番を相当早めるであろう。

(対象)キャラクター1名

(消費)2スペル・ポイント

4 ジャンプ

(非戦闘時の呪文)

バリア等の障害物がない限り、パーティは1マス分を飛び越えることが可能となる。

(対象)全パーティ

(消費)2スペル・ポイント

8恐怖

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、モンスターの心に恐怖心を刻み込み、攻撃の命中率を著しく低下させるであろう。

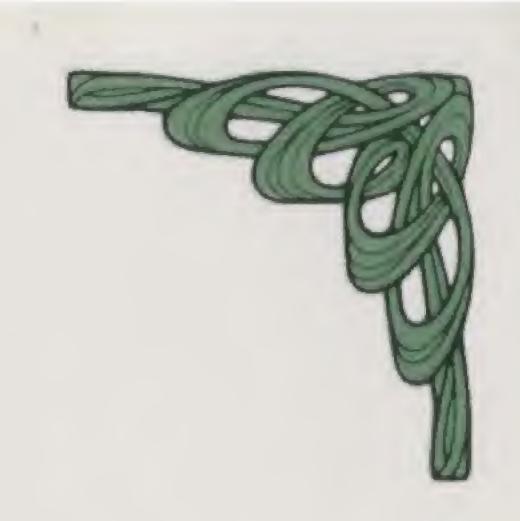
(対象)モンスター1匹

(消費)2スペル・ポイント



9 1





(レベル3の呪文)

1 炎の玉

(戦闘用呪文)

凄まじい炎の玉をモンスターの中央に投げ入れ、キャスターのレベル×[1~6]ポイントのダメージを与えん。なお、この呪文にて近き敵を狙わば、味方にまで被害が及ぶべし。注意せよ。(対象)遠距離のモンスター5匹まで

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイント+1ジェム

2 飛行

(非戦闘時の呪文) *戸外のみ*

この呪文を唱えれば、パーティ全員が飛行可能となり、戸外のいかなるエリアにも、一瞬の内に行くことが出来るだろう。なお、この魔法は着地の際、そのエリアの最も安全なる場所を選ぶ。(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

3 不可視

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、姿を見えなくするマントをパーティ全員にかぶせてしまう。このためモンスターの命中率は著しく低下するであろう。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント+1ジェム

4 稲妻

(戦闘用呪文)

強烈な稲妻がモンスターを直撃し、キャスター のレベル×[]~6]ポイントのダメージを与え るであろう。

(対象)1~3匹のモンスター

(消費)キャスターのレベル×1スペル・ポイン ト+1ジェム

5 戦場の拡大

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、戦闘の場となる狭い通路 もしくは部屋などを拡大し、前から5人までが近 距離での攻撃に参加することを得ん。

(対象)全パーティ

(消費)3スペル・ポイント

6 遅くする

(戦闘用呪文)

モンスター全員の足元に、目に見えぬバリアを 張って、彼等のスピードを半分にしてしまう。この ため、戦闘時の攻撃順序が味方に大変有利 になるであろう。

(対象)全モンスター

(消費)3スペル・ポイント

フ弱める

(戦闘用呪文)

これを唱えると、全モンスターから2ポイントのヒット・ポイントと、1ポイントの防御力を奪い、その抵抗力を弱めるだろう。

(対象)全モンスター

(消費)3スペル・ポイント+1ジェム

8 クモの糸

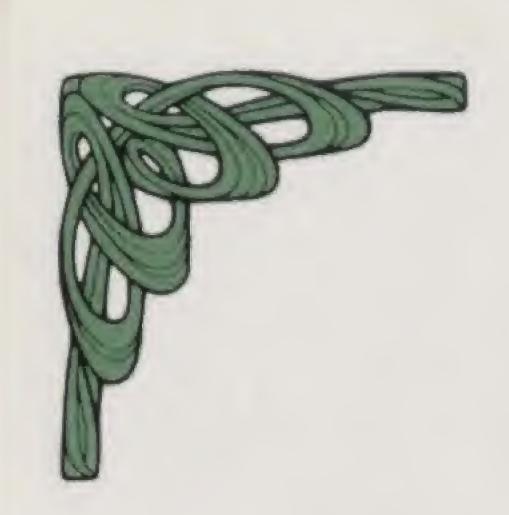
(戦闘用呪文)

不可思議なクモの糸がモンスターを包んでしまい、彼等がそこから抜け出すまで、戦闘への 参加は不可能とならん。

(対象)遠距離にいるモンスター5匹まで

(消費)3スペル・ポイント







(レベル4の呪文)

強酸の矢

(戦闘用呪文)

この呪文を受けたモンスターは、腐食性の酸 を浴びて、3~30ポイントのダメージを受けるこ とになろう。

酸に無感覚なモンスターには効力なし。

(対象)モンスター1匹

(消費)4スペル・ポイント

2 氷のビーム

(戦闘用呪文)

氷のビームはモンスターの心臓を貰き、4~40 ポイントのダメージを与えん。寒さに無感覚な モンスターには効力なし。

(対象)モンスター1匹

(消費) 4スペル・ポイント

3 精神錯乱

(戦闘用呪文)

相手の精神を錯乱し、行動する意欲を奪うの で、モンスターはただ立ち往生するのみ。その 効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られる まで持続する。

(対象)モンスター1匹

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム

4 凍らせる

(戦闘用呪文)

氷の嵐が敵を直撃し、そのモンスターは凍結 して、身動きも不能とならん。

この呪文が打ち破られる可能性は、皆無に近

(対象)モンスター1匹

(消費)4スペル・ポイント

5 ガードドッグ

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、不可思議な護衛役が取 り囲み、その日1日は、遭遇時にモンスターの方 から先に攻撃を受けるような事態は起こらぬで あろう。

(対象)全パーティ

(消費) 4スペル・ポイント

6 精神防御

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、その目1日、味方メンバー の心を攻撃して来る魔法に対し、抵抗力を持 続するであろう。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム

楯

(戦闘用呪文)

この呪文により、パーティの周囲には目に見え ぬ「楯」が張りめぐらされ、その戦闘の間、ミサイ ル武器による攻撃を撥ねつけるであろう。

(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム

時間を歪める

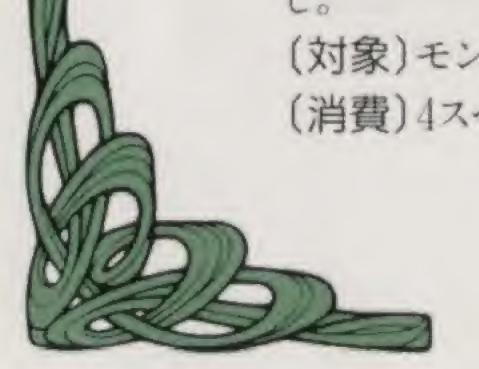
(戦闘用呪文)

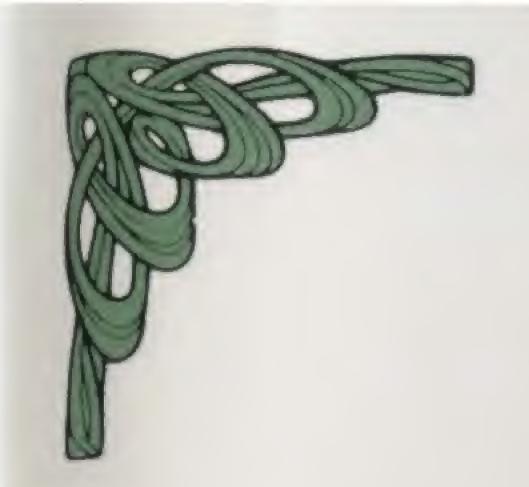
これは全軍壊滅を回避する非常の際の魔法 にして、これを唱えた瞬間、時間の流れが歪み、 パーティはその隙間から、戦場を離脱、無事退 却に成功するであろう。

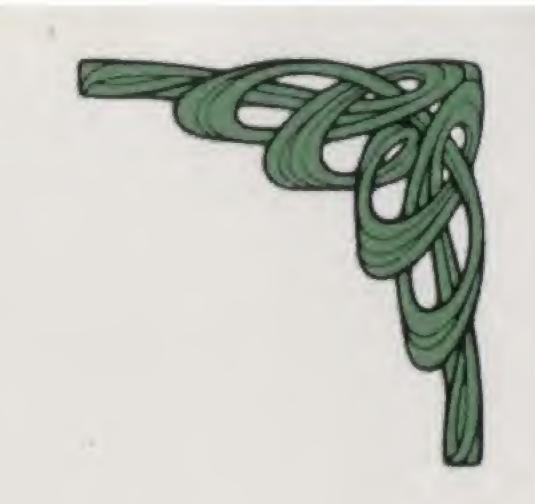
(対象)全パーティ

(消費)4スペル・ポイント+2ジェム









(レベル5の呪文)

1 強酸の雨

(戦闘用呪文) *戸外のみ*

この呪文を唱えれば、強酸の激流はモンスターの後ろから襲い、5~50ポイントのダメージを与えるであろう。

酸に無感覚なモンスターには、効力なし。

(対象)遠距離にいるモンスター全員

(消費)5スペル・ポイント

2 魔法の拡散

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、その時、全パーティ、全モンスターに効力を発揮しているすべての魔法は消え去るであろう。

(対象)全パーティ/全モンスター

(消費)5スペル・ポイント

5 テレポート

4 シェルター

(非戦闘時の呪文)

にも出会うことなからん。

(消費)5スペル・ポイント+3ジェム

(対象)全パーティ

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、パーティは現在居る場所から、9マス分以内の、好みの場所へとテレポートされるであろう。

この呪文を唱えれば、パーティの周囲にシェル

ターが張り巡らされ、その目1日中いかなる遭遇

(対象)全パーティ

(消費)5スペル・ポイント+3ジェム

3 死の指先

(戦闘用呪文)

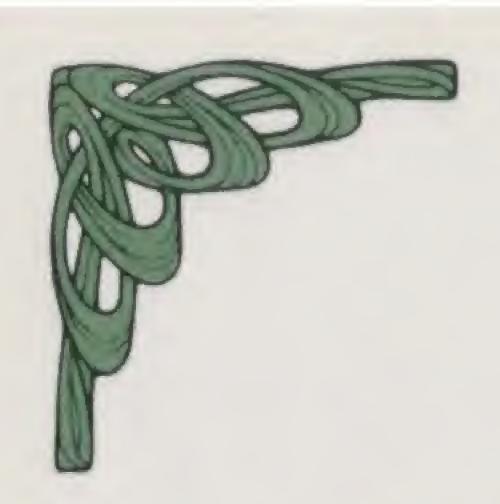
この呪文を唱えれば、過去に死せる魔法使いのパワーをキャスターの指先に呼び戻し、その 指先の向けられたモンスターは瞬時に死へと 旅立たん。

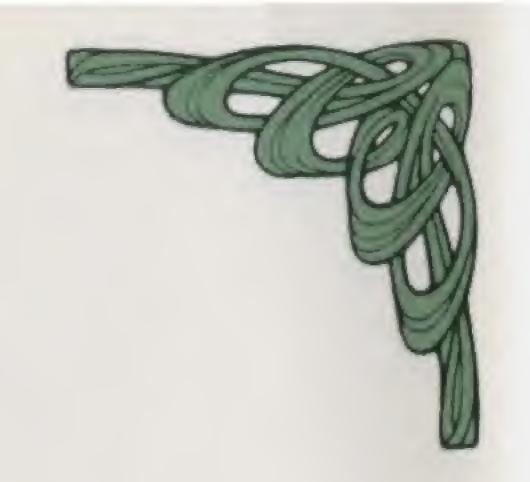
(対象)モンスター1匹

(消費)5スペル・ポイント+3ジェム









(レベル6の呪文)

1 踊る剣

(戦闘用呪文)

この呪文と共に、光速で操られる魔法の剣が出現し、モンスターはすべて1~30ポイントのダメージをこうむるであろう。

モンスターはこの剣を避けることは出来ず、また ダメージを少なくすべく立ち回ることも出来ない。 (対象)全モンスター

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム

2 分解

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えた瞬間、相手のモンスターは 粉々に分解され、完璧に殺されん。

(対象)モンスター1匹

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム

3 気化

(非戦闘時の呪文)

この気化の呪文により、パーティ全員の体内組織は気化し、いかなるバリア(フォース・フィールドもしかり)も通り抜けて、1マス前進することが出来るであろう。

(対象)全パーティ

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム

4 魔法からの防御

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、敵の呪文に対する抵抗 力を、キャスターのレベルに応じて高めることを 得ん。

その効力は、その日の間持続する。

(対象)全パーティ

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム

5 魔力の回復

(非戦闘時の呪文)

キャスターのバック・パックにある魔法のアイテム(最低あと1回は使える品)全部に魔法を充電し、1~4回分余計に使えるようにする。 生助してそのアイテムを壊してしまうことあり。注

失敗して、そのアイテムを壊してしまうことあり。注意を要す。

(対象)キャスター

(消費)6スペル・ポイント+4ジェム







(レベル7の呪文)

1 天上への飛行

(非戦闘時の呪文)

天空の大地に至らんと望む時、この呪文を用いるべし。

かの地は予測のつかぬ危険に充ち溢れており、不屈の覚悟を決めたのち、出発すべし。

(対象)全パーティ

(消費)7スペル・ポイント+5ジェム

4 強力な楯

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えておけば、いかなる攻撃を受けようとも、そのダメージを半減させる効力あり。この効力は戦闘の間、持続する。

(対象)全パーティ

(消費) 7スペル・ポイント+5ジェム

2 品物の複製

(非戦闘時の呪文)

この聖なる言葉を唱えれば、キャスターのバック・パック中のアイテムを1個、完璧に複製してしまう。

その際、バック・パックには、新たな品物を入れる余裕を必要とする。

(対象)キャスター

(消費)7スペル・ポイント+100ジェム

5 七色の光

(戦闘用呪文)

この呪文はきわめて強力ながら、反面気まぐれな効力を持つため、モンスター全員に予測のつかぬダメージを与えてしまうという、究極の魔法なり。

(対象)全モンスター

(消費)7スペル・ポイント+5ジェム

3 メテオシャワー

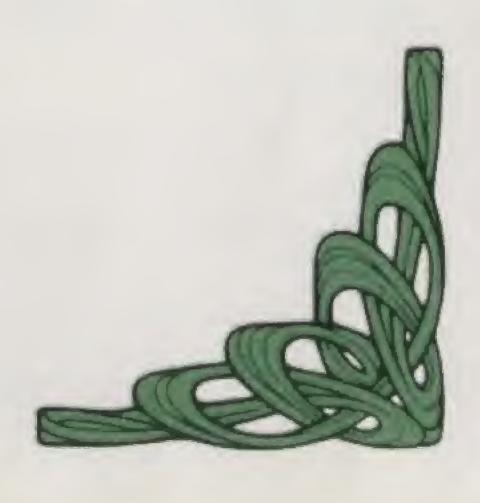
(戦闘用呪文) *戸外のみ*

この呪文を唱えれば、敵の頭上に流星の雨が降り注ぎ、1~120ポイントのダメージを与えよう。

(対象) 全モンスター

(消費)7スペル・ポイント+5ジェム





呪文一覧表

僧侶の呪文		魔法使いの呪文		
	ベル	1 -011 7		スペル
レベル 1 1 目を覚ます (眠った味方の目を覚ます) 2 祝福 (命中率を高める) 3 視力を奪う (敵1匹の視力を奪う) 4 応急手当 (8HPの回復) 5 ラ仆 (1マス1単位の光) 6 強力な治療 (1~10HPの回復) 7 恐怖からの防御(恐怖への耐性) 8 土へ戻す (アンデッを粉にする)	イント 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		(眠った味 方の目を覚ます) (魔法の有無をチェックする) (敵1匹に]~4のダメージ) (敵1匹に]~6のダメージ) (味方全員の防御力を高める) (1マス1単位の光) (味方の正確な位置を知る) (敵5匹まてを眠らせる)	ポイント
レベル 2		レベル 2		
1 傷を治す (H・Pの回復〈15HP〉) 2 武勇 (戦闘中2レベル・アッフ) 3 苦痛 (アンデ・ボ以外に2~12のダメージ) 4 寒さからの防御 (寒さへの耐性) 5 炎からの防御 (暑さへの耐性) 6 毒からの防御 (毒への耐性) 7 沈黙 (敵1匹の魔法を封じる) 8 暗示 (敵1匹の攻撃を封じる)	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		(敵1匹に2~12のタメーシ) (戦闘中敵1匹の攻撃を封じる) (敵1匹の攻撃力を知る) (1マス分を飛び越える) (1日中宙に浮いて危険を避ける) (味方1名の殺傷力を1~4高める) (味方1名のスピードを1~4高める) (敵1匹の命中率が低下する)	
レベル3		レベル3		*****
1 食料を生み出す(6単位の食料を生み出す) 2 視力を回復 (傷ついた目を治す) 3 マヒの回復 (マヒ状態を治す) 4 長持ちする光 (20単位の光を作る) 5 炎を発する (敵1匹に3~18のダメージ) 6 凍気を発する (敵1匹に3~18のダメージ) 7 クエストの解除 (進行中のクエストを解除) 8 水上歩行 (水上の歩行が可能となる)	3+15±4 3 3 3 3+15±4	1 2 3 4 7 7 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7	(遠い敵5匹に大きなダメーシ) (戸外の好みの場所に飛行する) (敵全員の命中率が低下する) (敵1~3匹に大きなダメーシ) (敵から5名が近距離攻撃可能) (敵全員の攻撃間隔が遅くなる) (敵全員の防御力が低下する) (遠い敵5匹を戦闘から除外)	1°+1° 3 +1° 3 +1° 3 +1° 3 3 +1° 3 3 +1°
レベル 4		レベル 4		
1 病気の治療 (病気を治す) 2 毒の中和 (体内の毒を無くす) 3 強酸からの防御(強酸への耐性) 4 電気からの防御(電気への耐性) 5 属性の復帰 (善悪の属性を変える) 6 稲妻を呼ぶ (遠い敵3匹に4~32のダメージ) 7 大いなる武勇 (戦闘中3レベル・アップ) 8 地上への転送 (地下から地上へワープ)	4 4 4 4+2 4+2 4+2 4+2 4+2	1 強酸の矢 2 旅のビーム 3 精神はる 4 ガードドッグ 6 精神 7 時間を歪める	(敵1匹に3~30のダメージ) (敵1匹に1~10のタメージ) (敵1匹を無力にする) (敵1匹を無力にする) (敵1匹を凍結してしまう) (1日中敵からの奇襲をなくす) (心への攻撃を防御する) (ミサイル武器の攻撃を防御する) (戦闘中、戦場離脱が可能)	4 4 4 4 4+2 4+2 4+2 4+2 4+2
レベル 5		レベル 5		
1 見虫の大軍 (戸外の全敵に2~20のダメージ) 2 魔法の消去 (敵味方にかけられた魔法を消去) 3 マヒ (近い敵全部をマヒ状態にする) 4 状態の復帰 (味方1名の悪い状態を取除く) 5 レベルの復帰 (レベルを1~5の幅で元へ戻す)	5 5 5+35±4 5+3	 1 強酸の雨 2 魔法の拡散 3 死の指先 4 シェルター 5 テレポート 	(戸外の遠い敵に5~50のダメージ (敵味方にかかった魔法を消去) (敵1匹を殺す) (1日中遭遇を回避する) (9マス以内の好みの場へワープ)	5 5+3ジェム 5+3ジェム 5+3ジェム
レベル 6		レベル 6		
1 月の光 2 死者の生き返り(死んだ味 方1名を生き返らす) 3 若返り (味 方1名を1~10才若返らす) 4 石から肉体へ (石化した味 方1名を生き返らす) 5 町へのゲート (味 方を好みの町へテレポート)	6+45±4 6+45±4 6+45±4 6+45±4	1 踊る剣 2 分解 3 気化 4 魔法からの防御 5 魔力の回復	(敵全員に1~30のタメーシ) (敵1匹を瞬時に殺す) (バリアを通り抜け1マス前進) (魔法の攻撃を防御する) (背袋巾の魔法アイテムを再生)	6+45=4 6+45=4 6+45=4 6+45=4
レベルフ		レベルフ		
1 神の仲裁 (根絶以外の味方を健康状態に) 2 聖なる言葉 (アンデット全員を殺す) 3 強力な防御 (恐怖等全ての魔法への耐性) 4 蘇生 (根絶した味方を生き返らす) 5 太陽光線 (戸外の敵に50~100のダメージ)	7+10:=4 7+5:=4 7+5:=4 7+5:=4 7+5:=4	 天上への飛行 品物の複製 ステオシャワー 強力な構 七色の光 	(アストラル・プレーンへ飛行) (背装中のアイテムを1個複製) (敵全員に1~120のダメージ) (敵の攻撃のダメージを半減) (敵全員に不測の大ダメージ)	7+55±4 7+1005±4 7+55±4 7+55±4